

任天堂

ファミリーコンピュータ

FAMICOM FAMILY

CBF-4N

リアル格闘技大戦争

飛龍の拳スペシャル

ファイティング
フォース

取扱説明書

ごあいさつ

このたびはカルチャーブレーン・ファミリーコンピュータカセット「飛龍の拳スペシャルファイティングウォーズ」CBF-4N をお買上げ頂きまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読み頂き、正しい使用方法でご愛用下さい。

目次

ゲームを始める前に	4
ゲームの遊び方	12
サーキットモードの遊び方	15
パラメータについて	18
タッグマッチの遊び方	24
VSTーナメントの遊び方	26
イリミネーションマッチの遊び方	28
パスワードについて	30
スタンダード操作一覧表	34
れんしゅう操作一覧表	37
スーパーテクニック操作一覧表	40
画面表示の見方とルール	46

ゆめの すけ

夢之助からみんなへ…

ゆめの すけ 夢之助プロジェクトの「飛龍の拳」は、本格格闘技
ゲームとして、全国のファンの絶大な支持を頂いてお
ります。ファミコンの3作・ゲームボーイの「外伝」
と、いずれも大変な人気シリーズに成長しました。

かねてからの構想で、「飛龍の拳」シリーズの番外編
とも言える「飛龍の拳スペシャル」をここに発売す
ることになりました。

このゲームは「飛龍の拳」のストーリーとは直接関係
ありません。対決モードだけを取り出してまとめあげ
た、純粋な異種格闘技モノです。

格闘技ファン、アクションゲームファン、そして飛
龍ファンを大満足させるべく、充実した内容の作品に
仕上げました。単なる「飛龍」シリーズの一作品に終
わらないよう盛り込んだ、新しくてももしろいシステ
ム・アイデアを、存分に楽しんでやって下さい。

はじ まえ ゲームを始める前に



ほんかくかくとう ぎ
本格格闘技ゲームとして
ぜっだい にん き え ひ
絶大な人気を得ている「飛
りゅう けん たい
龍の拳」シリーズ。その対
けつへん と
決編だけを取りだし、パワ
ーアップさせたのが、この
ゲームだ。数々の格闘家た
ちが世界最強の座を求め、

リングせましとあば まわ
暴れ回る！

キミだけの格闘家を育ててチャンピオンを目指すも
よし、とも かくとう か そだ
友だちとワイワイ対戦するもよし。遊び方は自
由だ。あそ かにた じ
ゆう

ゆびさき し あいかい し
指先のウォーミングアップができれば、試合開始だ。

モードについて

どのゲームで プレイしますか？

トナーキット

クラブ マッチ

VSトーナメント

イリミネーション マッチ

が めん
タイトル画面でス
タートボタンを押し、
が めん き
メニュー画面に切り
か
換えよう。モードが
ひよう じ
表示されるから、そ
ひ き ぶん にんずう
の日の気分や人数に
あ す
合わせ、好きなもの
えら
を選んでね。さて、
どれにしようかな？

●サーキットモード

好きなキャラクターを1人^{りえら}選び、CPU相手に^{コンピュータあいて}勝ち抜くモードだ。目指すは世界チャンピオン。ゲーム中、コーチに^{めざせ}技を^{おそ}教わったり、パワーアップしたりして、^{かくとう}キミだけの格闘家を^{そだ}育てることができるぞ。
(詳しくは15ページを見てね)

●タッグマッチ

好きなキャラクターを、一度に2人^{いちど}選んで^{りえら}闘うモード。CPUを相手にしたり、友だち同士で^{たたか}対戦したりできるぞ。
(詳しくは24ページを見てね)

●VSTーナメント

勝ち抜き戦でチャンピオンを^{きそ}競うモードだ。一度に8人^{いちど}まで参加できるぞ。
(詳しくは26ページを見てね)

●イリミネーションマッチ

4人^{にんたい}対4人^{にん}での、勝ち抜きによる団体戦^{かぬ}モードだ。
(詳しくは28ページを見てね)

おも しゅつじょうせんしゅ これが主な出場選手だっ!

●プロレス

な わざ かんせつわざ た かくとう ぎ よう そ と い
投げ技や関節技など、他の格闘技の要素を取り入れ
た、まさに総合格闘技である。異種格闘技戦ではルー
ルの問題もあるが、やはりプロレスは強いと、いわざ
るをえないだろう。

マッハ アキラ

はな ねこ
炎の男



かずかず かくとう ぎ せん しやうり
数々の格闘技戦の勝利を
へ 経て、新格闘王の座につい
た。今、人気・実力とも
に、最も充実している男で
ある。

ワイラー

ONE MAN BATTALION

ぞん ドラゴン リ
ご存じ! 龍戦士の1人、
ワイラーだ。なんと今回は
プロレスラーとして、この
大会に出場するぞ。



●ボクシング

一見、地味に感じるが、実は最も熱く、激しく、そして華麗でエキサイティングなのが、ボクシングだ。軽快なフットワークに加え、パンチという、たった一つの武器で闘うその姿は格闘技のキング・オブ・キングスと呼ぶにふさわしい。パンチは種類も多く、破壊力も満点だ。

ミック・ジョンストン

キング・オブ・アニマル



ヘビー級史上、最高で最強のチャンピオンという声がかかる男。彼のパンチは“ダイナマイトパンチ”という異名を取るほど鋭いぞ。

ボビー・ハウラー

狂乱の殺人鬼

一時、相撲界に入門していたという、変わり種。今日もリングの上で、得意の“つっぱりパンチ”が火を吹くか!?



●ムエタイ

500年の歴史を持つ“ムエタイ”。

強靱なヒジやヒザによる攻撃の破壊力は、“格闘技”
というよりむしろ“格闘”そのもの、といった感じ。
立ち技のみで闘った場合、地上最強ともいわれている。
鉄壁ともいえる防御・軽いフットワーク・切れ味シ
ャープな技に、見とれてしまうぞ。

サガット・パーシリン

鋼鉄の肉体



彼の得意技は、アクロバ
チックな“サマーソルトキ
ック”だ。愛猿の“ピータ
ー君”の宙返りを見て、ヒ
ントを得たらしい。

●キックボクシング

ボブ・ローマン

闇の支配者

オランダキック界、最強
の男。彗星のごとくデビュ
ーし、たちまちスターの座
にのし上がった。



●マーシャルアーツ

あらゆる格闘技の長所を取り込んだという、新しい格闘技。

一時期、世界中に大ブームを巻き起こし、人々のあいだに広く知れ渡った。

華麗な技を駆使した多彩な攻撃は、まさに芸術（アーツ）と呼ぶにふさわしい。



ハリケーン・ベニー リングの貴公子

マーシャルアーツブームの生みの親。タイトルマッチはもちろん、その他の格闘技戦においても、未だ負け知らずという神話を持っている。

しよりゅう 昇龍 おうごん せんし 黄金の戦士

ドラゴン戦士のメンバー。年若くして、超能力団“ゴーストハンター征魔団”の総帥でもある。

今回、法力は使えないよ。



けん ほう

拳法

ちゆうごく ねん れき し はぐ か れい かん せい かくとう ぎ
中国4000年の歴史に生まれ華麗に完成された格闘技。

こうげき ぼうぎょ
攻撃・防御ともにバランスがとれているので、オール

マイティーな闘いができる。

けん ほう ごく い ぼう ぎょ こと ば せい しん
“拳法の極意は防御にあり”という言葉どおり、精神は
“武道” そのものだ。

りゅう ひ
龍飛

てん かい し しゅ
天界の使者



な じみ ひ りゅう けん しゅ
お馴染み「飛龍の拳」の主
じんこう りゅう ひ しやうりん じ
人公・龍飛だ！ 少林寺の
てんさいけん し せ かい
天才拳士は世界チャンピオ
ンになれるか!? 他の龍
ラゴン たいけつ
戦士との対決もあるかもね。

カンフー

ジャッキー・ディーン

き ざい ぎ せん ぎ
切り裂きジャッキー

み め こうせいねん
見た目は好青年であるが、
おそ きたるべき ころ せん けん
恐るべき殺人拳もマスター
しているという。ニックネ
ームどおりの側面も、持っ
ていてらしい。





にほん う でんとうてき かくとう ぎ からて
日本が生んだ伝統的な格闘技が空手だ。

ちよくせんてき つ け かた まも とくちよう
直線的な突きと蹴り、そして固い守りが特徴である。
きび しゆぎよう つく あ にくたい つぎつぎ く だ
る。厳しい修業で作り上げた肉体から、次々と繰り出される技は、一撃必殺の破壊力を持つ。



むぐるま しろう 六車死郎

ゆうわく しにがみ
誘惑の死神

かくとう ぎ かいせい は
格闘技界制覇をもくろむ
おとこ みづか しゆさい むぐるまじゆく
男。自ら主催する“六車塾”
ひき かくしゆ かくとう か
を率いて、各種の格闘家たちと、
にち や たたか
日夜、闘いのドラマ
く ひろ
を繰り広げている。

ゴウ ハヤト

しず まい
静かなる舞

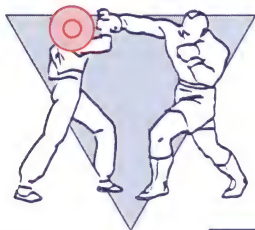
じよせい だいにん き ドラゴン
女性に大人気の龍戦士・
ハヤト、今回は空手家として
しゆつじよう
出場する。
ゆうしやう
「優勝するのは、この私
わたくし
じゃない！」



ゲームの遊び方

このゲームは、格闘アクションに“防御”を取り入れたもの。本物の格闘技と同じように、攻防の面白さをリアルに再現しているぞ。

自分と相手の体のスキを見きわめ、守ったり攻めたりするのだ。スキは普通、●(赤マーク)で表示される。上段(頭)、中段(腹)、下段(足)と、分けて行うぞ。

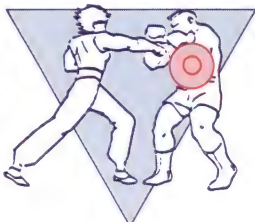


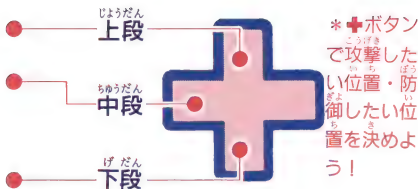
例1：防御

自分の上段に●(赤マーク)が出た！
素早く防御せよ！

例2：攻撃

相手の中段に●(赤マーク)が出た！
素早く攻撃せよ！





このように、スキの位置にあわせて闘うのだ。自分にスキがあるときに攻撃しようとしても、相手の攻撃を喰らってしまうぞ。ただ単に、ボタン連打をしていればいいゲームとは、ワケが違うのだ！

また、この●（赤マーク）を見ないで闘うこともできるぞ。ゲームの始めに、このマークを見るか見ないかが選べるからね。「マークなし」を選択したときは、自分と相手のかまえや動きで、どこにスキがあるかを見分けよう！

てき こうげき ぼうぎょ つづ
敵の攻撃を防御し続けると、KOゲージがたまってゆくぞ。これがいっぱいになるとサイン音が鳴って、必殺技が使えるようになるのだ！

KO
SCORE 0

しゅるい マークの種類

スキを示すマークは^{あか}●(赤マーク)だけではないぞ！
^{した}下に紹介する^{しやうかい}ようなものもあるのだ。



あお 青マーク…^{あか}●(赤マーク)よりも^{おお}大きな^{あた}ダメージが与えられるぞ。秘密の^{ひみつ}出し^だ方があるのだ。



ラッシュマーク…^{れんぞくこうげき}連続攻撃のチャンスを示す^{しめ}マーク。一度^{いちど}当たれば^{れん}①^だ②^{じどうてき}ボタンを連打するだけで、自動的に技を^{わざ}繰^くり出^だし、攻撃^{こうげき}できるのだ。



つかみマーク…これにヒットすれば、自動的につかみ技^{れん}をする。ボタンを連打^だすると、投げ技^ななどに持ち込めるぞ。
(^{みどり}緑のマークです。)



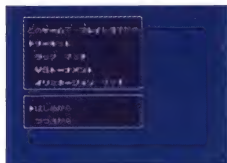
とうこん 闘魂マーク…^{たいりよく}体力が^{すく}少なくなったら、これを打^うとう。反撃^{はんげき}のチャンスがめぐってくるぞ。



KOマーク…KOのチャンスを示す^{しめ}マークだ。これを打^うつと、ラッシュやつかみ^{わざ}技^{みどり}ができる。(緑のマークです。)

サーキットモードの遊び方^{あそ かつ}

メニュー画面で「サーキット」を選ぼう。^{が めん}



続きをプレイする人は、^{つづ}「つづきから」を選び、^{ひと}パスワードを入力しよう。^{えら}（パスワードについて^{にゆうりよく}の詳しいことは30ページ^{くわ}を見てね^み）

●キミの好きなキャラクターを選ぼう

始めからプレイする人は、^{はじ}12人の中から好きなキャラクターを1人選ぼう。^{ひと}

✦ボタンの左右を押すと画面がスクロールして、キャラクターの顔が表示される。プレイしたいキャラクターにワクをあわせて、

Ⓐボタンを押すのだ。

^{えら}選び終わったら名前^おを付け、パラメータを^{なまえ}好みの強さに変更しよう。^{この つよ へんこう}



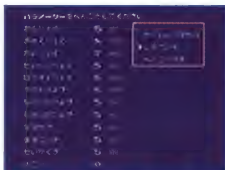
キミだけの選手を作ろう

キャラクター^{せんたく}選択のあと、「キャラクターメイキングをする」を選ぶと、名前^なが付けられるぞ。＋ボタンで文字^じを選び、④ボタンで入力^{にゅうりよく}しよう。右側の矢印^{みぎがわ}（▶）で、ひらがなとカタカナが切り換えられるのだ。

つぎにパラメータ^{へん}を変^{へん}更^{じよう}しよう。＋ボタンの上^{うへ}下^{した}で変^{へん}えたいパラメータを選び、左右で増減^{さゆう}できるぞ。

終わ^おったら④ボタンを押^おす。それ以上変^{へん}えなければ、「これでいく」を、やり直^{なお}したければ「へんこうする」を選^{えら}ぼう。
(パラメータの意味^いについては18ページを見^みてね)

＊あなたがボクサーのときは、「きやくりよく」の^{へんこう}変更はできません。



●操作方法を選ぼう



操作方法はプレイヤーの實力に合わせて、なんと3つもあるぞ！

それぞれ使える技などが少しずつ違うから、自分に一番合ったものを選ぼう。

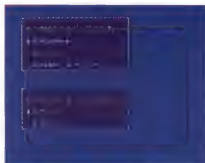
(詳しくは32ページを見てね)

*「れんしゅう」を選ぶと、ゲームは途中で終わります。

●難易度を選ぼう

アクションゲームに自信のある人は、ぜひ「むずかしい」を、アクションが苦手な人は「やさしい」を選んでね。

最後に、自分と相手のスキを表す●(赤マーク)が見えるか見えないかを選択しよう。



パラメータについて

パラメータは、オフェンス系・ディフェンス系・テクニク系と大きく3つに分けられる。説明しよう。
(16、20ページも見てね)

オフェンス系パラメータ

● わんりょく (腕力)

腕の力だ。この数字が大きいほど、パンチや投げ技によって相手に与えるダメージが強烈になるぞ。

● きゃくりょく (脚力)

足の力のこと。数字が大きいほど、キックで与えるダメージが強くなるぞ。

*あなたがボクサーのときは、きゃくりょくを増やすことはできません。

● たいりょく (体力)

つまりHP。数字を大きくすれば、生命力も増える。

● せいしんりょく (精神力)

数字が大きいほどダウンしにくくなったり、つかみ合ったときに振りほどきやすくなるのだ。また、自分についたラッシュマークを攻撃されたとき、攻められる時間が少なくてすむ、というワケ。

ディフェンス系パラメータ^{けい}

●ぼうぎよりよく（防御力）

この数字^{すうじ}が大きいほど、自分のスキ^{おお}が出^でにくくなるぞ。守り^{まも}がカタくなるワケだ。

●うたれづよさ（打たれ強さ）

数字^{すうじ}が大きいほど、相手の攻撃^{こうげき}によるダメージ^{あいて}が少なくなるぞ。

●なげられづよさ（投げられ強さ）

投げ技^なによるダメージ^{わざ}を少なく^{すく}するためにも、この数字^{すうじ}は増^ふやしておきたい。

●しめられづよさ（絞められ強さ）

この数字^{すうじ}が大きいほど、関節技^{かんせつわざ}などによって受けるダメージ^うが小さくなるのだ。

テクニク系パラメータ^{けい}

●すばやさ（素早さ）

相手^{あいて}がスキ^{ぼうぎよ}を防御^{はや}するより早く、攻撃^{こうげき}できるぞ。

●テクニク

相手^{あいて}が攻撃^{こうげき}するより先に、攻撃^{さき}をキメられるんだ。

●せいかくさ（正確さ）

相手^{あいて}のスキ^{てきかく}を、的確^うに打てるようになるぞ。

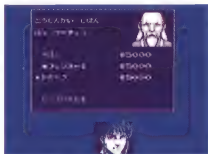
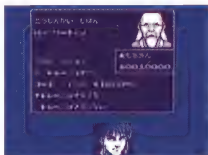
トレーニングをしよう

ゲームを^{はじ}始めると、キミには専^{せんぞく}属^{ぞく}のコー^つチが付いてくれる。試合に勝^しつともら^かえるフ^ふァイトマ^まネーをコー^おチに払^{はら}って、いろ^いろな技^{わざ}を教^{おそ}わるのだ。お金^{かね}を払^{はら}った分^{ぶん}、一^{いつ}生^{しょう}懸^{けん}命^{めい}覚^{おぼ}えな^なきゃね。

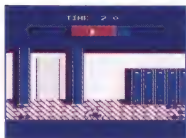
試合のあいだにコー^しチが、
トレーニングをするかどう^き
か聞^きいてくる。し^したい場^ば合^{あい}
は「する」を選^{えら}ぼう。た^ただ^だ
し、画^が面^{めん}に表^{ひょう}示^じされてい^いる
「もち^たきん」が足^ありな^ないと、
教^{おし}えてく^くれな^ないのだ。

し^した^たく^くない場^ば合^{あい}は「し^しな^な
い」を選^{えら}び、飛^とばして先^{さき}に
進^{すす}もう。し^しあい^{あい}に負^まけると、
今^{いま}飛^とばしたト^とレーニ^にング^ぐを
再^{ふた}び選^{えら}ぶこ^ことがで^できる。

ト^とレーニ^にング^ぐを「する」
を選^{えら}んだら、表^{ひょう}示^じされてい^いるものの中^{なか}から、好^すきなも
のを選^{せんたく}択^{たく}してト^とレーニ^にング^ぐし^しよう。



トレーニングの中^{なか}にはパワーアップもあって、自分^{じぶん}の選手^{せんしゅ}を、更^{さら}に強^{つよ}くしてゆけるんだ。



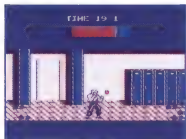
● オフェンス

④ ボタン^{れん}を連打^だして、メーター^{ごうかく}を合格^あラインまで上げるのだ。



● デフェンス

自分^{じぶん}に出^でるスキ^{ぼうぎょ}を、ひたすら防^い御^{どう}しまくるのだ。スキ^{はや}の移動^{いどう}が、どんどん早^{はや}くなるぞ。



● テクニック

左右^{さゆう}から飛^とんでくるマーク^{てきかく}を、的^{ねら}確^うに狙^うい打^うて。

合格^{ごうかく}すると、成績^{せいせい}に應^{おう}じたボーナスポイント^{ポイント}がもらえるよ。このポイント^{ポイント}を、パラメータ^{パラメータ}に自由^{じゆう}に振り分^ふけよう。

(18ページ^みも見てね)



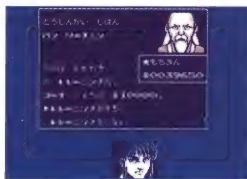
つか わざ えら 使いたい技を選ぼう

スタンダード^{そう き}操作で難易度を「むずかしい」にすると、技セレクト^{わざ}ができるぞ。

キャラクターによって、最初^{さいしよ}からつかえる技^{わざ}は決まっている。でも、コーチに教^{おそ}わることによって、それまでできなかった技^{わざ}もつか^{つか}えるようになるぞ。

●大技のセレクト

勝ち進^{かすす}んでゆくと「おおわざ」のトレーニングもできる。ここで「トレーニングをする」を選^{えら}び、



さらに、どの技^{わざ}を覚え^{せんたく}るか選^{えら}択しよう。技^{わざ}のかけ方^{かた}を教^{おし}えてくれるんだ。

* 技^{わざ}セレクトは、大技^{おおわざ}・つかみ技^{みぎ}・必殺技^{ひつとつわざ}の、それぞれの中から選^{えら}べます。基本的なパンチ・キックは、セレクトできないので注意^{きほんてき}して下さい。

●技セレクトの仕方

右ページ^{みぎ}の写^{しやしん}真^{えら}のような技セレクト^{わざ}画面^{がめん}になったら、使^{つか}いたい技^{わざ}を選^{えら}ぼう。

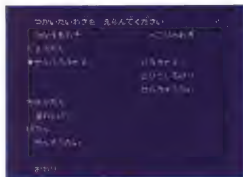
ひだりがわ いま
左側にあるのが、今
つか わざ
キミが使える技だ。これ
みぎがわ わざ
は、右側にある技と
と か
取り替えられるぞ。

カーソル(▶)を取
り替えたい技に合わせ、

④ボタンを押す。次に

みぎがわ つか わざ えら
右側の、使いたい技を選んで④ボタンを押せばOK。こ
じょうだん ちゅうだん げ だん
れが上段・中段・下段と、それぞれにできるぞ。

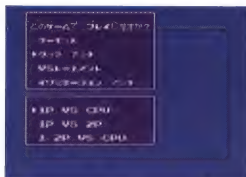
わざ お
技セレクトが終わったら「おわり」を入力しよう。



いち じ わざ えら
*一度技を選んでしまったら、ゲームの途中で技を取
り替えることはできません。

わざ そう き
*技セレクトができるのは、スタンダード操作だけで
す。れんしゅう操作ではできません。また、スーパ
テクニクなら、その格闘家(かくこう か)が持っている技(わざ)をセ
レクトしなくとも、ぜんぶ わざ つか
全部の技が使えます。

あそ かな タッグマッチの遊び方



メニュー画面で「タッグマッチ」を選んだら、次に試合形式を、下の3つの中から選ぼう。

● 1P VS CPU

1人で、CPU相手に勝ち抜くモードだ。

● 1P VS 2P

プレイヤー同士で対戦するモード。

(上の2つのモードでは、1人のプレイヤーが2つのキャラクターを操作するのだ)

● 1-2P VS CPU

2人で協力し、CPUと対戦するモードだ。

次に、キャラクターを選ぼう。1PはコントローラーIで、2PはコントローラーIIで(IでもOK)1人ずつ順番に選択しよう。キャラクターの選び方は「サーキットモード」と同じだよ。(15ページを見てね)

キャラクターを選んだら、好きな名前を付けよう。

そしてキャラクターごとに操作方法も選択するんだ。

CPUと対戦のときは、難易度も選ぼう。最後に●（赤マーク）が見えるか見えないかを決めよう。



プレイヤー同士の対戦のときは、試合が終わると右の写真のようなコマンドが出るぞ。

● 同じキャラクターで、もう一度対戦できる。

● 別のキャラクターを選んで、もう一度対戦できるぞ。

● メニュー画面に戻るよ。

VSTーナメントの遊び方^{あそ かつ}

VSTーナメントは8人^{にん}まで参加^{さんか}して、優勝^{ゆうしょう}を競^{きそ}い合うモードだ。



メニュー画面^{がめん}で「VSTーナメント」を選^{えら}び、プレイヤー1からプレイヤー8^{じゅうん}まで順^じに、キャラクターを決めよう。

● キャラクターをえらぶ

12人^{にん}の中から、好き^{なか}なキャラクターを1人^す選^りぼう。

● パスワード

サーキットモード^{そだ}で育てたキャラクターを、パスワード^{にゆうりよく}入力^{つか}によって使うことができるぞ！


(詳しくは30ページを見てね)

● 人数

人数^{にん ずう}が8人^{にん}いないとき、これ^{にゆうりよく}を入力^{えら}しよう。CPU^{コンピュータ}が自動^{じ どう}でキャラクターを選^{えら}んでくれるぞ。

次^{つぎ}に、名前^{なまえ}を付^つけて操作方法^{そう さ ほうほう}を選^{えら}ぼう。やり方^{かた}はサーキットモード^{おな}と同じだよ。



さいご なん い ど あか
最後に難易度と、（赤
マーク）を見るか見ないか
とを決めよう。さあ、いよ
いよトーナメント開始だ！

たいせん ひょうじ じ ちゅう

対戦表示中のコマンドについて

たいせん
対戦するキャラクターを自分で操るか、CPUに自
動で動かしてもらおうかを
えら
選ぼう。

マニュアル
MANUALにすると
じ ぶん そう き オート
自分で操作、AUTOで
はCPUが闘ってくれる
のだ。

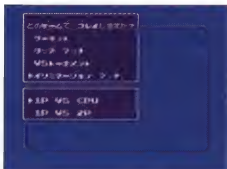


オート どう し たいせん
AUTO同士の対戦で
は、試合を見るか見ない
かが選べちゃう。④ボタ
ンを押せば、試合が始ま
るよ。

* コンピュータにキャラクターを選ばせ、あとから
マニュアル
MANUALにすると、操作は「れんしゅう」に、難易
度は「やさしい」になります。

イリミネーションマッチの遊び方^{あそ かつ}

イリミネーションマッチとは、4対4で勝ち抜いていく団体戦のこと。選手4人でチームを組み、シングルマッチを勝ち抜いていく。先に4人全員を倒したチームが、勝利の栄光をつかむのだ。



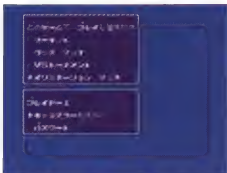
メニュー画面で「イリミネーションマッチ」を選び、試合形式を決めよう。

1P VS CPU

キミ1人で、コンピュータと闘うのだ。

1P VS 2P

プレイヤー同士で、熱く闘おう。



次に出場選手を決めるのだ。キャラクターを選ぶか、パスワードを入力するか選択しよう。

プレイヤー1と2で、1組ずつ順番に選ぼう。そして、各選手の名前と操作方法を入力する。やり方は「VSTーナメント」と同じ。入力した順に闘うよ。

コンピュータ あいて
CPUが相手のときは
難易度を決め、最後に◎
(赤マーク)を見るか見
ないかを選ぼう。



たいせんひょうじ ちりゅう

対戦表示中のコマンドについて



たいせん
対戦するキャラクター
を自分で操作するか、
コンピュータまか
CPU任せにするかが
せんたく
選択できるぞ。

マニュアル
MANUALにする
と自分で操作できて、

オート コンピュータ じ どう うご
AUTOにすればCPUが自動で動かしてくれるんだ。
(詳しくは27ページを見てね)

パスワードについて

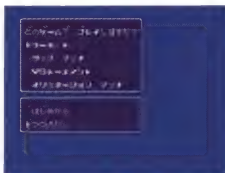


自機は3機でスタート。1機なくなると左のような画面になる。
「CONTINUE」を選べば、そのままゲームが続けられるんだ。

「END」を選ぶか、自機が全部なくなると、ゲームオーバー画面になる。パスワードが表示されるから、間違わず、絶対書き写そう。

また、サーキットモードでは、メニュー画面で「つづきから」を選んでパスワードを入力。すると、一度中断

したプレイを再開できるのだ。ただし、再スタートする位置は、各地区のサーキット第一回戦から。しかも、それまでの得点が記憶されないので気をつけてね。





「VSTーナメント」
と「イリミネーション
マッチ」でも、パスワ
ードが使えるぞ。

サーキットモードで
育てたキャラクターを、
これらのモードに連れ

てきて、闘たたかわせられるのだ。メニュー画面でモードを
決めたあと「パスワード」を選んで入力しよう。

こうすれば、友だち同士でパスワードを持ちより、
勝負しょうぶすることができる。

どちらのキャラクターが強つよいかな？ ぜひ、試して
みてね。

* キャクターの名前なまえとセレクトした技わざは、パスワード
に記憶きおくされません。パスワードを入力したあと、も
う一度決めて下ください。

* パスワードは✚ボタンで選せん択し、Ⓐボタンで入力し
ます。間違まちがえたらⒷボタンでカーソルを戻もどしましょう。
この時、セレクトボタンを押すと、カーソル上の文字
を消けすことができます。また、スタートボタンでカー
ソルだけをすすすすめることも可か能です。

そう き ほうほう 操作方法について

そう き ほうほう
操作方法は、なんと3種類もあるぞ。自分の実力にあわせて選んでね。

●スタンダード操作

いちばん
一番オーソドックスな操作方法だ。使える技も多いし、リアルな格闘技が楽しめる。アクションファンなら、ぜひこの操作方法を選ぼう。

●れんしゅう操作

にがて
アクションが苦手だったり自信のない人は、こちらでプレイしよう。使うのはジャンプボタンと攻撃ボタンだけという、とてもシンプルなものだ。

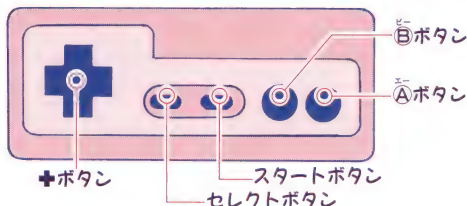
ただし、この操作は練習用だから、ゲームは途中で終了しちゃう。最後まで見たい人は、この操作で十分慣れてから他に移ろう。

●スーパーテクニック操作

とくい
アクションが得意で、より奥の深い攻防を楽しみたい人向き。技の出し方が少し複雑だけど、全ての技をプレイヤーの腕次第で、自由自在に使えちゃうのだ。

ほかの2つの操作にはない面白さが、味わえるよ。

そう さ ほうほう スタンダード操作方法



- Aボタン…^{こうげき}攻撃
- Bボタン…^{こうげき}攻撃
- +ボタン…^{じ き い どう ぼうぎょ}自機の移動と防御
- A+Bボタン…^{おおわざ}大技
- +ボタンの左か右とA+Bボタン同時…^{どう じ だい}大ジャンプ
- K〇ゲージがいっぱいのとき…^{う え}+ボタンの上とA+Bボタン同時で^{どう じ ひつきつわざ}必殺技
- 敵につかまれたとき…^{れん だ ふ}A+Bボタン連打で振りほどく
- タッグマッチのとき…自分のコーナー（リングのはし）で^{した}+ボタンの下とAで^{こうたい}タッチ交代
- セレクトボタン…^{つか}使わない
- スタートボタン…^{が めん}画面をポーズ

そう さ いち らん ひょう **スタンダード操作一覧表**

* 同じ格闘技でも、選んだキャラクターによって、技が少し違います。

● ブレス

<div> <div>+</div> <div>ⓑⒶ</div> </div>	不使用	ⓑ	Ⓐ	ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中キック	中キック
↑上	ジャンプ 上受け	上パンチ	上パンチ	上パンチか 上段大技
→右	右移動 中受け	中キック	中キック	(ノ) 大ジャンプ
←左	左移動 中受け	中キック	中キック	(ハ) 大ジャンプ
↓下	下受け	下キック	下キック	下キック

● ホウシロウ

<div> <div>+</div> <div>ⓑⒶ</div> </div>	不使用	ⓑ	Ⓐ	ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中フックか 中アッパー	中ストレート か中アッパー	中フックか 中アッパー
↑上	ジャンプ 上受け	上フック	上ストレート	上段大技 (必殺技)
→右	右移動 中受け	中フックか 中アッパー	中ストレート か中アッパー	まわりこみ
←左	左移動 中受け	中フックか 中アッパー	中ストレート か中アッパー	まわりこみ
↓下	しゃがみ 下受け			

●ムエタイ・キックボクシング

+	③④	不使用	③	④	③+④
不使用		かまえ	中キック	中キック	ひざげり
↑ 上		ジャンプ 上受け	上キック	上パンチか 上キック	上段大技 (必殺技)
→ 右		右移動 中受け	中キック	中キック	(ノ) 大ジャンプ
← 左		左移動 中受け	中キック	中キック	(ハ) 大ジャンプ
↓ 下		しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

●Mアーツ

+	③④	不使用	③	④	③+④
不使用		かまえ	中キック	中キック	中段大技
↑ 上		ジャンプ 上受け	上キック	上パンチか 上キック	上段大技 (必殺技)
→ 右		右移動 中受け	中キック	中キック	(ノ) 大ジャンプ
← 左		左移動 中受け	中キック	中キック	(ハ) 大ジャンプ
↓ 下		しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

● 拳法・カンフー

+	㊤㊦	不使用	㊤	㊦	㊤+㊦
不使用		かまえ	中キック	中パンチ	中段大技
↑上		ジャンプ 上受け	上キック	上パンチ	上段大技 (必殺技)
→右		右移動 中受け	中キック	中パンチ	(ノ) 大ジャンプ
←左		左移動 中受け	中キック	中パンチ	(ハ) 大ジャンプ
↓下		しゃがみ 下受け	下キック	下キック	掃腿 (投げ)

● 空手

+	㊤㊦	不使用	㊤	㊦	㊤+㊦
不使用		かまえ	中キック	中パンチ	ひざげり
↑上		ジャンプ 上受け	上キック	上パンチ	上段大技 (必殺技)
→右		右移動 中受け	中キック	中パンチ	(ノ) 大ジャンプ
←左		左移動 中受け	中キック	中パンチ	(ハ) 大ジャンプ
↓下		しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

そう さ いちらんひょう

れんしゅう操作一覧表

* 同じ格闘技でも、選んだキャラクターによって、技は少し違います。

● ブレス

⑧⑨	不使用	⑧	⑨	⑧+⑨
不使用	かまえ	中キック	大ジャンプ	中キック
↑	ジャンプ 上受け	上パンチ	大ジャンプ	上パンチか 上段大技
→	右移動 中受け	中キック	大ジャンプ	中キック
←	左移動 中受け	中キック	大ジャンプ	中キック
↓	下受け	下キック	大ジャンプ	下キック

● ボクシング

⑧⑨	不使用	⑧	⑨	⑧+⑨
不使用	かまえ	中ストレート か中アッパー	ジャンプ	中フックか 中アッパー
↑	ジャンプ 上受け	上ストレート	ジャンプ	上フックか 上アッパー
→	右移動 中受け	中ストレート か中アッパー	まわりこみ	中フックか 中アッパー
←	左移動 中受け	中ストレート か中アッパー	まわりこみ	中フックか 中アッパー
↓	しゃがみ 下受け			

●ムエタイ・キックボクシング

+	Ⓑ+Ⓐ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用		かまえ	中キック	大ジャンプ	ひざげり
↑ 上		ジャンプ 上受け	上パンチか 上キック	大ジャンプ	上段大技 (必殺技)
→ 右		右移動 中受け	中キック	(ノ) 大ジャンプ	ひざげり
← 左		左移動 中受け	中キック	(ハ) 大ジャンプ	ひざげり
↓ 下		しゃがみ 下受け	下キック	大ジャンプ	下キック

●Mアーツ

+	Ⓑ+Ⓐ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用		かまえ	中キック	大ジャンプ	中段大技
↑ 上		ジャンプ 上受け	上パンチか 上キック	大ジャンプ	上段大技 (必殺技)
→ 右		右移動 中受け	中キック	(ノ) 大ジャンプ	中段大技
← 左		左移動 中受け	中キック	(ハ) 大ジャンプ	中段大技
↓ 下		しゃがみ 下受け	下キック	大ジャンプ	下キック

● 単法・カンフー

+	③④	不使用	③	④	③+④
不使用		かまえ	中キック	大ジャンプ	中段大技
↑ 上		ジャンプ 上受け	上パンチか 上キック	大ジャンプ	上段大技 (必殺技)
→ 右		右移動 中受け	中キック	(ノ) 大ジャンプ	中段大技
← 左		左移動 中受け	中キック	(ハ) 大ジャンプ	中段大技
↓ 下		しゃがみ 下受け	下キック	大ジャンプ	掃腿 (投げ)

● 空手

+	③④	不使用	③	④	③+④
不使用		かまえ	中パンチか 中キック	大ジャンプ	中キックか ひざげり
↑ 上		ジャンプ 上受け	上パンチか 上キック	大ジャンプ	上段大技 (必殺技)
→ 右		右移動 中受け	中パンチか 中キック	(ノ) 大ジャンプ	中キックか ひざげり
← 左		左移動 中受け	中パンチか 中キック	(ハ) 大ジャンプ	中キックか ひざげり
↓ 下		しゃがみ 下受け	下キック	大ジャンプ	下キック

スーパーテクニック操作一覧表

● ブレス

+	Ⓑ+Ⓐ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用		かまえ	中キック	中キック	中つかみ
↑ 上		ジャンプ 上受け	上パンチ	上パンチ	上つかみ
→ 右		右移動 中受け	中キック	中キック	(ノ) 大ジャンプ
← 左		左移動 中受け	中キック	中キック	(ハ) 大ジャンプ
↓ 下		下受け	下キック	下キック	下キック

● ボクシング

+	Ⓑ+Ⓐ	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用		かまえ	中ストレート	中ストレート	中ストレート
↑ 上		ジャンプ 上受け	上ストレート	ジャブか 上ストレート	上ストレート
→ 右		右移動 中受け	中ストレート	中ストレート	まわりこみ
← 左		左移動 中受け	中ストレート	中ストレート	まわりこみ
↓ 下		しゃがみ 下受け			

●ムエタイ・キックボクシング

<div> <div>+</div> <div> <div>Ⓑ</div> <div>Ⓐ</div> </div> </div>	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中キック	つかみ
↑ 上	ジャンプ 上受け	上キック	上パンチか 上キック	ひじうち
→ 右	右移動 中受け	中キック	中キック	(ノ) 大ジャンプ
← 左	左移動 中受け	中キック	中キック	(ハ) 大ジャンプ
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

●Mアーツ

<div> <div>+</div> <div> <div>Ⓑ</div> <div>Ⓐ</div> </div> </div>	不使用	Ⓑ	Ⓐ	Ⓑ+Ⓐ
不使用	かまえ	中キック	中キック	中つかみ
↑ 上	ジャンプ 上受け	上キック	上パンチか 上キック	上つかみ
→ 右	右移動 中受け	中キック	中キック	(ノ) 大ジャンプ
← 左	左移動 中受け	中キック	中キック	(ハ) 大ジャンプ
↓ 下	しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

● 拳法+カシフー

+	③④	不使用	③	④	③+④
不使用		かまえ	中キック	中パンチ	中キック
↑ 上		ジャンプ 上受け	上キック	上パンチ	上キック
→ 右		右移動 中受け	中キック	中パンチ	(ノ) 大ジャンプ
← 左		左移動 中受け	中キック	中パンチ	(ハ) 大ジャンプ
↓ 下		しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

● 空手

+	③④	不使用	③	④	③+④
不使用		かまえ	中パンチか 中キック	中パンチ	つかみ
↑ 上		ジャンプ 上受け	上キック	上パンチ	逆回しげり
→ 右		右移動 中受け	中パンチか 中キック	中パンチ	(ノ) 大ジャンプ
← 左		左移動 中受け	中パンチか 中キック	中パンチ	(ハ) 大ジャンプ
↓ 下		しゃがみ 下受け	下キック	下キック	下キック

プロレスの投げ技と関節技

プロレスラーの場合、相手をつかんだままボタンを連打することによって、投げ技や関節技に持っていける。使える技は、ボタン連打と同時に押す \blacklozenge ボタンの位置によって違うのだ。

上段つかみからの技

上…スネークホールド
下…パワードライバー
右…ウエスタンラッソー
左…マッハスープレックス
何も押さない…ヘッドブレイカー

中段つかみからの技

上・下…クラーケンホールド
右・左…アトミックボンバー

(アトミックボンバーは、 \blacklozenge ボタンを押さなくてもできるんだよ)

* 「スタンダード」と「れんしゅう」操作では、キャラクターによって使える技が決まっています。使えない技の操作をしても、相手にかけることはできません。

スーパーテクニックでの おおわざ ひつぎつわざ そうさ 大技・必殺技の操作

技の出し方

✚の上を押し、ジャンプ中に✚の横とⒶを押す

✚の上を押し、ジャンプ中に✚の横とⒷを押す

✚の上を押し、ジャンプ中に✚の横とⒶⒷを押す

✚の上を押し、ジャンプ中に✚の上とⒶⒷを押す

敵の位置と反対側の✚を押し、✚の上とⒶを押す

敵の位置と反対側の✚を押し、✚の上とⒷを押す

敵の位置と反対側の✚を押し、✚の上とⒶⒷを押す

敵の位置と反対側の✚を押し、✚の横とⒶを押す

敵の位置と反対側の✚を押し、✚の横とⒷを押す

✚の下を押し、しゃがみながら✚の上とⒶを押す

✚の下を押し、しゃがみながら✚の上とⒷを押す

✚の下を押し、しゃがみながら✚の上とⒶⒷを押す

✚の下を押し、しゃがみながら✚の横とⒶを押す

✚の下を押し、しゃがみながら✚の横とⒷを押す

大ジャンプ中に✚の上を押し、ロープに乗る。✚の上を押し、ジャンプ中に✚の横とⒶⒷを押す

☆のついているのは必殺技だ。K.O.ゲージがいっぱい
 にならないと使えないよ。()の中は、その技が使える
 キャラクターのことだよ。

技の名前 (使えるキャラクター)

旋風脚(拳法)、バックスピッキング(ムエタイ)
 ローリングソバット(Mアーツ)

二起脚(拳法)、サマーソルトキック(ムエタイ)

闘魂スペシャル(プロレス)、とびうしろげり(拳法)
 ☆とびひざげり(ムエタイ)、☆三角飛び(空手)

☆ライトニングスマッシュ(ムエタイ)

☆飛龍の拳(拳法)

☆カンガルーパンチ(ボクシング)
 ハウリングキック(Mアーツ)

☆フライングブロウ(ボクシング)

☆スクリュアアタック(Mアーツ)

☆あびせげり(空手)、回転ひじうち(ムエタイ)

バックキック(Mアーツ)、うしろまわしげり(拳法)
 ひざげり(ムエタイ、空手)

中段まわしげり(空手)

アッパー(ボクシング、Mアーツ)

フック(ボクシング、Mアーツ)

はねげり(空手)、穿弓腿(拳法)

掃腿(拳法)、中段アッパー(ボクシング)

掃腿(拳法)、中段フック(ボクシング、Mアーツ)

☆ハリケーンキック(Mアーツ)

が めんひようじ み かた 画面表示の見方とルール

試合の制限時間は、シングルマッチが3分、タッグマッチが5分だ。

サーキットモード

敵の体力を0にすれば勝ち、もしくは自分の体力が0になったら負けた。時間切れになった場合、CPUの勝ちとなるぞ。

プレイヤーの体力メータ

敵の体力メータ



タッグマッチ

敵キャラクターの、どちらかの体力メータを0にすれば勝ち、もしくはプレイヤー1・2のどちらかの体力が0になったら負けた。

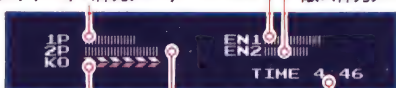
時間切れになった場合、CPUの勝ちとなる。

KOゲージは、タッチ交代後のキャラクターがそのまま引き継ぐぞ。

● 1・2P VS CPU

プレイヤー1の体力メーター

敵の体力メーター



KOゲージ

プレイヤー2の体力メーター

残り時間

● 1P VS CPU

プレイヤー1の体力メーター

敵の体力メーター



KOゲージ

残り時間

● 1P VS 2P

プレイヤー1の体力

プレイヤー2の体力



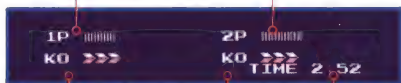
プレイヤー1
KOゲージ

プレイヤー2
KOゲージ

残り時間

VSTーナメント イリミネーションマッチ

プレイヤー1の体力メータ プレイヤー2の体力メータ



プレイヤー1
KOゲージ

プレイヤー2
KOゲージ

残り時間

● VSTーナメント

相手の体力を0にすれば勝ち、もしくは自分の体力が0になったら負けだ。時間切れの場合、再試合になるぞ。

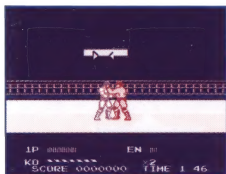
● イリミネーションマッチ

相手の体力を0にすれば勝ち。勝った場合は、体力とKOゲージをそのまま引き継ぎ、次の相手と対戦だ。体力が0になったら負け。また、時間切れのときは両方失格となり、次の選手の対戦になるぞ。

* イリミネーションマッチ特別ルール

リングアウトになった選手は、その場で失格となります。リングの外に落とされないよう、気をつけて闘ってください。

れんだ 連打メータについて



てき あ が
敵とつかみ合うと、画
めん うえ れん だ ひよう
面の上に連打メータが表
じ
示される。そうになったら
すばや れん だ
素早く(A)(B)ボタンを連打
し、メータを上げよう。
てき おお あ
敵より多くメータを上

げられれば、投げ技や関節技がかけられるのだ。

また、自分^{じぶん}がつかまれたときは、ボタン^{れん だ}連打して振り^ふりほくこともできるぞ。

ダウンしてしまったときにも、このメータ^{ひよう じ}が表示^{ひよう じ}される。ボタン^{れん だ}を連打してメータ^あを上げれば、早く^{はや}起き^お上がれたり、体力^{たいりよく}が回復^{かいふく}したりすることもあるんだ。



秘 必勝法&テクニック

● 基本テクニック

「マークなし」のモードで闘うときは、相手のかまえ方でスキの位置を見分けよう。ポイントは、腕の位置が上になっているか下になっているか。…これで、上段・中段のスキを見分けることができるぞ。

Mアーツ・ムエタイ・ボクシングの3つは、フットワークが止まったときが、下段攻撃のチャンス。それ以外のキャラクターは、足がそろったときが下段攻撃のチャンスだ。

これは、自分にスキができるときも同じだからね。

● チャンスを逃すな

相手が汗をかいて疲れた様子を見せたら、マークが出ていなくとも攻撃しよう。これは、攻撃がヒットするチャンスのしるしなんだ。このときは技が当たりやすいから、大技・必殺技をガンガン使おう。

● 関節技のかけ方

自分がプロレスラーの場合、相手が倒れ込んだら関節技をかけるチャンスだ。自機を、敵キャラクターの上に移動させ、攻撃ボタンを押す。これで関節技がキマるんだよ。チャンスは絶対に逃さないようにしよう。

●これが驚異のスーパーテクニックだⅠ

たとえばキミがボクサーの場合、自分の上段に●（赤マーク）が出たら、**+**ボタンの上を押して防御するのが基本だったよね。



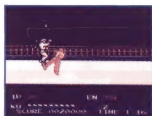
でもこのとき、**+**の下を押してしゃがみ、よけてみよう。そしてすかさず、**+**の上と**A**ボタンを押す！すると…ホラホラ、すごいだろう！?

（詳しくは44ページを見てね）

●これが驚異のスーパーテクニックだⅡ

今度はMアーツでやってみよう。自分の下段に●（赤マーク）が出た場合、**+**ボタンの上を押してジャンプでよける。そしてすぐ、**+**ボタンの左か右と**A**ボタンを同時に押してみよう。すると…。

他のキャラクターでも、いろいろできるから試してみてね。



使用上の注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
- 6) シンナー、ペンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。



株式会社 カルチャブレイン

〒124 東京都葛飾区宝町2-30-16

おもしろ情報局 (03)3695-3513

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。